

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal penting yang perlu mendapat perhatian dalam kehidupan manusia. Artinya manusia berhak mendapatkannya karena ada harapan yang menanti dari pendidikan ini. Membahas tentang pendidikan sebenarnya tidak akan ada habisnya. Dalam memaknai pendidikan terdapat banyak ruang lingkup dalam pembahasannya, salah satunya adalah ruang lingkup umum pendidikan yang berarti proses pembinaan individu dalam menjalankan kehidupan agar menjadi manusia yang berguna bagi dirinya, nusa dan bangsa (Alpian dkk, 2019:66)

Sistem pendidikan Nasional UU No. 20 Tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dapat disimpulkan bahwa Pendidikan adalah hal yang penting dalam kebutuhannya peserta didik harus memiliki keseimbangan dalam aspek pengetahuan untuk kognitif dan nilai efektif dalam pembelajaran. Agar supaya meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan apa yang diharapkan. Pendidikan di Indonesia masih cenderung meningkatkan aspek kognitif atau pengetahuan saja, namun mengesampingkan nilai karakter atau budi pekerti.

Pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar (Nurhasanah & Agus, 2019: 5)

Menurut Sapriya (2012:79) ruang lingkup mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial meliputi beberapa aspek, yakni: “pertama, manusia, tempat, dan lingkungan; kedua, waktu, keberlanjutan, dan perubahan; ketiga, sistem sosial dan budaya; keempat, perilaku ekonomi dan kesejahteraan”. Dari pendapat tersebut mengisyaratkan bahwa aktivitas pembelajaran IPS pada hakikatnya harus bersumber pada kehidupan masyarakat.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan baik pada tingkat SD, SMP maupun SMA. IPS bukan ilmu mandiri seperti halnya ilmu-ilmu sosial lainnya, namun materi IPS menggunakan bahan ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan dengan tujuan pengajaran dan pendidikan. Salah satu penyebab lahirnya IPS (social studies) disebabkan adanya keinginan dari ahli-ahli ilmu sosial dan pendidikan untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa (Endayani, 2017: 93).

IPS adalah pelajaran ilmu sosial dan pendidikan IPS dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi yang tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat, yang bobot dan

keluasannya disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing (Meli, 2021: 64).

Proses pembelajaran IPS yang diharapkan adalah yang dapat mengembangkan pemahaman konsep, keterampilan, aplikasi konsep, sikap ilmiah siswa. Untuk mendorong rasa ingin tahu siswa tersebut, terlebih dahulu perlu dilakukan eksplorasi terhadap apa yang akan dipelajari, sehingga pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari kegiatan eksplorasi tersebut dapat dijawab dengan percobaan yang dilakukan oleh siswa sendiri untuk menemukan konsep-konsep baru. Materi IPS yang dipelajari di sekolah MTS merupakan berbagai peristiwa sosial yang dapat muncul dan ditemui peserta didik sehari-hari (Gusnaldi, 2019: 175).

Tugas seorang guru adalah menghubungkan pengalaman di sekitar peserta didik. Guru bertugas menjembatani penalaran peserta didik dengan fenomena sosial, supaya pemahaman konsep IPS yang dipelajari dapat diterapkan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Luasnya cakupan materi ini, menyebabkan pada proses pembelajaran untuk lebih mempertimbangkan pemahaman peserta didik terhadap konsep yang diajarkan (Prianta dkk 2020: 5)

Pembelajaran IPS memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman peserta didik terhadap berbagai konsep sosial yang berkaitan konsep sosial yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat. Pemahaman konsep IPS tidak hanya menekankan pada kemampuan menghafal materi, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam memahami, mengaitkan, dan

menerapkan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran IPS seharusnya dirancang secara aktif dan bermakna agar siswa benar-benar memahami konsep yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS kelas VIII MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi, diketahui beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Salah satu permasalahan utama adalah rendahnya pemahaman konsep siswa terhadap materi IPS. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang masih banyak berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran IPS belum sepenuhnya tercapai secara optimal.

Table 1. 1

Data Hasil Penilaian Peserta Didik Kelas VIII MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi Tahun Pelajaran 2025/2026

Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM	Tuntas		Tidak tuntas	
			Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
VIIIA	31	78	15	48%	16	52%
VIIIB	31	78	12	39%	19	61%
VIIIC	31	78	14	45%	17	55%
Rata-rata		78	44%		56%	

Sumber: diolah dari guru IPS sekolah Madinatul Munawwarah.

Berdasarkan tabel diatas kelas VIII-A peserta didik sebanyak 31 jumlah yang tuntas ada sebanyak 15 dengan 48% sedangkan yang tidak tuntas ada sebanyak 16 dengan 52%, sedangkan kelas VIII-B memiliki banyak peserta

didik sebanyak 31 yang tuntas sebanyak 12 dengan 39% dan tidak tuntas sebanyak 19 dengan 61%, dan kelas VIII-C memiliki peserta didik sebanyak 31 yang tuntas sebanyak 14 dengan 45% dan yang tidak tuntas 17 dengan 55% jadi semua yang tuntas sebanyak 44% dan yang tidak tuntas sebanyak 56% dengan KKM nya 78.

Selain itu, proses pembelajaran IPS di kelas masih cenderung bersifat satu arah. Guru lebih dominan dalam menyampaikan materi, sedangkan siswa hanya berperan sebagai pendengar dan pencatat. Minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menyebabkan siswa kurang aktif bertanya, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat. Akibatnya, siswa kurang termotivasi dan kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPS secara mendalam.

Permasalahan lain yang turut mempengaruhi rendahnya pemahaman konsep siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Meskipun guru telah memanfaatkan media infokus dalam menyampaikan materi, penggunaannya masih bersifat konvensional dan belum mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif. Media yang digunakan belum melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang fokus selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan upaya inovatif untuk meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran IPS siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan, seperti media *board game*. Media *board*

game memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan bermain sambil belajar, sehingga dapat membantu siswa memahami konsep IPS dengan lebih baik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media *Board Game* terhadap Pemahaman Konsep Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas VIII MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi.”**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan poin penting yang akan dipecahkan dalam penelitian yang tercantum pada latar belakang masalah. Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran IPS. Hal ini terlihat dari masih banyaknya nilai peserta didik yang berada di bawah KKM. Menurut teori pemahaman konsep dari Duffin dan Simpson, siswa dikatakan memahami konsep apabila mampu menjelaskan konsep, menggunakan konsep dalam berbagai situasi, dan mengembangkan akibat dari suatu konsep.
2. Proses pembelajaran masih cenderung pasif dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Padahal, pembelajaran IPS seharusnya dapat mengembangkan pemahaman konsep, keterampilan, dan sikap ilmiah siswa melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi dan kurang menarik perhatian peserta didik. Menurut teori media pembelajaran, media

berfungsi membangkitkan motivasi belajar, mengaktifkan respons siswa, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

4. Pembelajaran IPS masih berpusat pada guru (teacher centered). Padahal media pembelajaran yang baik seharusnya mampu menciptakan interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya sehingga siswa lebih aktif dalam memperoleh pengetahuan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini hanya dibatasi mengenai pengaplikasian media *board game* dalam bentuk *Ludo king* terhadap pemahaman konsep IPS.

D. Rumusan Masalah

Pembatasan masalah memberikan gambaran yang jelas tentang masalah yang akan diteliti. Berdasarkan masalah yang diuraikan diatas maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pemahaman konsep pada pembelajarn IPS siswa kelas VIII Madinatul Munawwarah sebelum menggunakan media *board game*?
2. Bagaimana pemahaman konsep pada pembelajarn pembelajarn IPS siswa kelas VIII Madinatul Munawwarah sesudah menggunakan media *board game*?
3. Apakah efektif penggunaan media *board game* terhadap pemahaman konsep pada pembelajaran pembelajaran IPS siswa kelas VIII Madinatul Munawwarah?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pemahaman konsep pada pembelajaran IPS siswa kelas VIII MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi sebelum menggunakan media *board game*.
2. Untuk mengetahui pemahaman konsep pada pembelajaran IPS siswa kelas VIII MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi sesudah menggunakan media *board game*.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *board game* terhadap pemahaman konsep pada pembelajaran IPS siswa kelas VIII MTsS Madinatul Munawwarah Bukittinggi.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis
 - a. Mampu memberikan sumbangan pemikiran dan pelengkap penelitian sebelumnya mengenai media pembelajaran *board game* sehingga memperkaya kajian media dalam pembelajaran IPS
 - b. Hasil dari penelitian, diharapkan dapat memberikan suatu gambaran dan acuan mengenai efektivitas media *board game* terhadap pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPS

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah Membantu dalam menentukan strategi yang tepat untuk mengatasi kekurangan siswa dalam pemahaman konsep pembelajaran IPS, salah satunya dengan menerapkan media *board game*.
- b. Bagi guru
 - 1) Meningkatnya kemampuan pemahaman konsep pembelajaran IPS yang dapat berdampak bagi kemajuan Sumber Daya Manusia (SDM) di sekolah
 - 2) Membantu mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan di sekolah sehingga terbentuk pembelajaran yang kondusif di sekolah

D. Definisi operasional

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau

informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima (Anam dkk, 2022:2-3).

Pengertian dari Media yaitu yang berasal dari bahasa latin yang artinya perantara atau pengantar. Media juga diartikan oleh Gerlach yang mengartikan secara umum media adalah yang meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan keterampilan dan sikap. Jadi Evaluasi Media Pembelajaran adalah suatu proses atau tahapan komunikasi dalam kegiatan belajar baik secara visual maupun audio visual. Maka dari itu adanya Evaluasi Media Pembelajaran adalah sebagai bentuk peningkatan dalam pembelajaran efektifitas dan ketertarikan peserta didik (Lestari, 2023:21).

2. *Board game*

Board game merupakan suatu istilah dalam bahasa Inggris yang digunakan untuk mendeskripsikan sebuah papan permainan. *Board game* adalah jenis permainan yang terdapat alat atau bagian yang dimainkan berdasarkan seperangkat aturan yang telah dibuat, oleh karena itu semua pemain akan terikat dengan segenap aturan dalam permainan tersebut (Sugiharto, 2015).

Board game merupakan sebuah permainan yang menyediakan aktivitas yang bersifat rekreatif, dimainkan secara berkelompok, dan dapat mengarahkan pemainnya bermain secara kompetitif, kooperatif, dan kolaboratif (Berland dan Lee, 2012). Disetiap jenis *board game* akan

memiliki segenap peraturan yang harus dilaksanakan oleh setiap pemain yang akan membawa pemain pada tahap menyusun strategi untuk menang. Dengan mengandalkan sebuah benda dengan bentuk berupa papan menjadikan *board game* menjadi lebih menarik dan kreatif untuk dapat dimainkan (Utami dkk, 2021)

Media *board game* adalah media pembelajaran berupa permainan ludo yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS kelas VIII dengan langkah-langkah tertentu selama pertemuan.

3. Pemahaman konsep

Kemampuan pemahaman konsep dalam belajar merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Sedangkan menurut Duffin dan Simpson dalam (Duffin & Simpon, dalam Harefa Telaumbanua, 2020) pemahaman konsep sebagai kemampuan siswa untuk: (1) menjelaskan konsep, dapat diartikan siswa mampu untuk mengungkapkan kembali apa yang telah dikomunikasikan kepadanya, (2) menggunakan konsep pada berbagai situasi yang berbeda, dan (3) mengembangkan beberapa akibat dari adanya suatu konsep (Meli, 2021). Pemahaman konsep IPS adalah kemampuan siswa yang diukur melalui tes pilihan ganda berdasarkan indikator penerjemahan, penafsiran, dan ekstrapolasi.